221020 회의 내용

-게임 컨셉-

탑을 오르는 게임

마을에서 다른 유저 및 npc 들과 상호작용

인스턴트 던전 형태의 탑을 올라 보스를 처치하는 식의 게임

인스턴트 던전에선 캐릭터 or 무기를 선택하여 입장

던전은 하나의 층(스테이지)으로 구성되고 여러 일반 몬스터 혹은 보스 몬스터를 상대함

하나의 층을 클리어하면 다음 층으로 가는 포탈이 생겨서 다음 층으로 이동

서버2

인공지능 및 다중접속 구현

-인공지능-

몬스터 별로 서로 다른 인공지능 부여

일반 몬스터는 플레이어들 간의 어그로 관리

체력에 따른 엄폐 및 부가 행동

장애물을 피해 이동하여 플레이어 추격 및 회피

보스는 플레이어와의 거리조절 및 여러 패턴

체력이 적어지면 광폭화 느낌의 부가 패턴

-다중접속-

Iocp 및 멀티 쓰레드를 활용한 다중접속

쓰레드별 Data Race 유의 및 최대한 lock을 적게 하여 병렬처리 강화

221028 회의록

개발 환경

1. Visual Studio 2022

2. GitHub

3. DirectX 12 SDK

4. Discord

역할 분담

1. 이승준

- 클라이언트 프로그래밍

2. 이동현

- NPC, 몬스터 AI

- 레벨 디자인

3. 한수찬

- 멀티 쓰레드 IOCP 서버 구축

연구 과제

1. 이승준

- 셰이더 프로그래밍

- 멀티 쓰레드 렌더링

2. 이동현

- 몬스터에 따른 인공지능 구현

- NPC 구현

3. 한수찬

- 멀티 쓰레드 서버 프로그래밍

- 패킷 전송 최적화

이번 게임 개발에서의 각오 및 구현하고자 하는 것

• 이승준

- 먼저 종합설계라는 처음 겪어보는 대형 프로젝트를 진행하게 되었는데, 팀원들간의 원활한 협업과 소통에 가장 큰 비중을 두고 싶다.

- 객체지향적인 클라이언트 설계에 중점을 두고 개발하면서 지금 작성한 코드를 나중에도 바로 이해할 수 있는 유지보수에 힘쓰고 싶다.

• 이동현

- 몬스터 군집, 리더 몬스터 등 다양한 집단의 몬스터와 같은 능동적인 AI를 구현하고자 한다.

- 서버와 클라이언트간 오가는 패킷의 수를 줄이는 최적화를 해보고자 한다.

• 한수찬

- Direct3D를 서버와 연결할 수 있는 능력

- 장기 팀 프로젝트로 인한 게임 제작 경험

- 시야 처리 구현으로 인한 서버 성능 향상및 네트워크 전송량 감소

221109

1안

동접자 테크닉/그 외 모든 것

2안

굳이 서버/클라를 구분하지 않는 것

인스턴스 던전 (여러 탑 중 하나 선택 or 하나의 탑)

고저차가 있는 3d 맵 + 몬스터 이동(점프 포인트 서치)

AI 한다면 Behavior 트리 + a (게임 트리)

클라이언트

스트림 아웃풋으로 비를 내림

맵 전체가 거울이라 반사효과가 있음

추가한다면 (기획적 부분)

- 원소 효과를 추가

- 층별 기믹

- 최적화 (프레임에 따라)

다음 회의까지 (20일)

클라 : 탑 1층 입장 및 이동 구현

서버 : iocp 구축 / 서버 기술 및 기획 + a

구체적인 중점 연구과제 정리

섹터 lock 안걸려면 불변 객체 + concurrent 컨테이너 / 하자드 포인터, EBR

탑의 각 층에는 환경, 지형, 몬스터의 배치가 랜덤

탑 선택 시 파티룸을 만들고 다른 사람들이 선택해 들어와서 준비상태를 확인 후 같이 입장

탑의 각 층을 클리어 하면 보상을 얻고 보상으로 마을에 가서 캐릭터를 강화, 탑의 높은 층은 몬스터또한 강화됨